Angriff ist die beste Verteidigung

Einführung

Auf Ruhelen, dem vierten Planeten des größten Sterns Reticuli System, droht eine Schlacht galaktischen Ausmaßes. Vier Staaten teilen sich die Herrschaft auf Ruhelen und versuchen, Kontrolle über die nahegelegenen Sternensysteme im Reyman-Spiralnebel zu erlangen, unbewohnte Gebiete mit riesigen Mineral- und Eisenerzvorkommen.

Eines dieser Systeme, Phygos, wurde erst vor kurzem entdeckt. Unvorstellbare Reichtümer warten auf das Volk, das daß System zuerst kolonisieren kann. Ähnlich wir im fast vergessenen äKalten Kriegì, eine Bezeichnung, die man einst auf der Erde für das Verhältnis zwischen den upermächten erfunden hatte, führen die mächtigsten Republiken einen geheimen Feldzug, der Ihnen eine wirtschaftliche und militärische Vormachtstellung sichern soll. Zur gleichen Zeit versuchen sie auf dem Planeten, die sie gemeinsam bewohnen, einen „formellen“ Frieden auf-rechtzuerhalten, einen Frieden, der auf sehr wackligen Beinen steht. Seit Entdeckung des Phygos-Systems hat sich das Verhältnis zwischen den beiden mächtigsten Völkern, Union und Scorp, verschärft und die Nichtangriffs-Vereinbarungen zwischen ihnen stehen kurz vor der Auflösung.

Hier beginnt unsere Geschichte, denn die Scorp haben eine Geheimwaffe entwickelt, die nach Ihrer Fertigstellung die Machtverhältnisse am Schlacht-feld und am Verhandlungstisch durcheinanderbringen wird. Diese Waffe, eine von den Gen-Experimenten hergestellte Kampfmaschine Namens G-NOMME, wurde von den Scorp-Militärs streng unter Verschluß gehalten, ist aber wie alle „Geheimprojekte“ schon seit mehreren Jahren bekannt. Obwohl man über die Waffe nur wenig weiß, schließen die meisten Wissenschaftler aus den ihnen zugängliche Fakten, daß das G-NOME menschlichen Ursprungs ist. Dies bedeutet natürlich das die Scorp-Republik gegen die seit Jahrhunderten bestehenden Vertragsvereinbarungen über Experimente mit Kriegsgefangenen verstoßen hat.

Für die Union stellt sich nun folgenden Problem: Sollten die geheimen Erkenntnisse aus dem G-NOME Projekt an die Öffentlichkeit dringen, so würden gleichzeitig die Geheimagenten, die verdeckt in Regierungskreisen der Scorp operieren, enttarnt werden.

Der Geheimdienst der Union, die UIA (Union Intelligence Agency) unter Leitung von General Allance Wilkins, vermutet schon seit längeren, daß sich die Forschungsabteilung für Scorp-Biowaffen tief im Scorpterritorium auf Ruhelen befindet, Da jederzeit Kampfhandlungen ausbrechen können, hat die UIA beschlossen, das G-NOME Projekt zu stoppen und den Prototyp dieser Kreatur zu vernichten, General Wilkins hat entscheiden, bei der G-NOME Mission verdeckt zu operieren und nur ein kleines Expertenteam zu beauftragen, um zu verhindern, daß der Union kriegstreiberische Absichten vorgeworfen werden.

Wilkins hat das Team aus den besten Unionsleuten, die aus dünn besiedelten Gebieten Ruhelens stammen, zusammengestellt. Der wichtigste Mann in dieser Mission ist Joshua Gant, ein pensionierter Sergeant der Unionsspezialeinheiten, der jetzt in der abgelegen Stadt Bhnur eine schäbige Bar betreibt. Gant war der höchstdekorierte Pilot der Unionstruppen. In jedem Kampfeinsatz seiner Spezialeinheit bedeutete Gants Anwesenheit wegen seiner herausragenden Fähigkeiten im Umgang mit HAWC-Fahrzeugen einen entscheiden taktische Vorteil. Doch noch heute quälen ihn Alpträume wegen seiner letzen Mission. Die vor 10 Jahren stattfand. Damals verlor er seinen besten Freund, Ron Pearl, in einem Hinterhalt der Scorp. Jack Sheridan, der Leiter der damaligen Mission, wurde durch ein Kriegsgericht freigesprochen und auch Gant mußte daraufhin seine aktive Laufbahn beenden.

Seitdem lebte er, von der Zivilisation beinahe völlig abgeschlossen, in seinem Etablissement, dem „Left-4 dead"-Cafe. Dort findet ihn auch General Wilkins.

G-NOME

Einsatzbefehl von General Wilkens

Sammeln Sie Ihr Team an vereinbarten Waypoints und rücken Sie ins Scorpterritorium vor. Lokalisieren sie das Biowaffenlabor. Zerstören Sie das Labor und das G-NOME, das sich aller Wahrscheinlichkeit nach dort befindet. Wir vermuten, daß bald ein Krieg ausbrechen wird - das G-NOME muß bis dahin vernichtet werden. Gant wird mit folgenden Personen zusammentreffen.

Stephen Wes

Munitionsexperte und ehemaliges Mitglied der Spezialeinheit .Wes war mit Gant und seinem besten Freund Pearl auf dem mysteriösen Einsatz, der vor 10 Jahren stattfand und das Pearl das Leben kostete. Momentan operiert er verdeckt im Darkenterritorium. Er erhielt eine kodierte Nachricht vom Geheimdienst und wird versuchen, an der Grenze zum Darkenterritorium mit Gant zusammenzutreffen.

Dr. Victoria Thane

Spezialistin für Biowaffen und Genetikerin. Dr. Thane ist die bedeutendste Genetikerin der Union und ist mit allem Errungenschaften der Scorpforschung vetraut. Sie nahm vor kurzem an einem medizinischen Austauschprogramm in der Provisorischen Bendianischen Republik teil. Bisher konnte sie noch nicht kontaktiert werden, da die Bendianer mit Grenzübergriffen auf darkanischen Gebiet begonnen habe.

Agent der Spezialeinheit

Identität unbekannt. Dieser Agent gehört seit mehr als 17 Jahren dem Geheimdienst an. Er ist mit dem Hoheitsgebiet und den Verhaltensweisen der Scorp besten vertraut, da er denn Großteil seiner aktiven Zeit hinter den Linien der Scorp verbracht hat. Gant und sein Team müssen an der Grenze zwischen den Hoheitsgebieten der Bendianer und der Scorp mit ihm zusammentreffen. Um Tarnung des Agenten nicht zu gefährden, wird seine Identität solange wie möglich geheimgehalten.
Wenn Sie G-NOME im Single-Player Modus ausführen, übernehmen Sie die Rolle des Helden dieser Geschichte, Josh Gant. Sie rücken alleine zur darkanischen Grenze vor und es stehen Ihnen nur begrenzte Informationen des Geheimdienstes zur Verfügung. Gants Einsatz führt ihn durch nicht weniger als vier unabhängige

Hoheitsgebiete, er muß sich dabei ständig neuen Herausforderungen stellen. Er wird in Kampfhandlungen und Intrigen verwickelt, Angriffe aus dem Hinterhalt und sogar Verrat warten auf ihn.
Wenn Sie im Netzwerk gegen anders Spieler antreten, können Sie zwischen unterschiedlichen Spezies und ihren Fahrzeugen auswählen. Entscheiden Sie sich für den Kampf auf Leben und Tod oder bilden Sie ein Team, das seinen Feinden das Fürchten lehrt. Ihre GASHR-Handwaffe wird bald Ihr bester Freund sein.

So starten Sie G-NOME

Um das Programm zu starten :
Klicken Sie auf „Start“, auf „Programme“ und danach auf „7th Level“
Klicken Sie auf G-NOME, um das Spiel zu starten
Sie haben die Wahl zwischen der Option „Single Playerì oder „Multiplayer“, könne aber auch mit einer Trainings-Mission beginnen

Um ein Single Player-Spiel zu starten, klicken Sie auf Spiel und danach auf Neu. Wenn Sie sich für die Option Campain entscheiden, beginnen Sie mit der ersten Mission und arbeiten sich bis zur letzen Mission durch. Wenn Sie ein wenig Übung benötigen, wählen Sie die Option Training. Es gibt 3 Trainingsmissionen, in denen Sie die Grundbegriffe des Spiels lernen können. (Manche Dinge kann man nicht lernen, Pinocchi, man muß Sie mit dem Herzen spüren). Wenn Sie Missionen in beliebiger Reihenfolge spielen wollen, dann drücken Sie STRG+F1 und geben Sie dann Dschihnohm ein (Hinweis: danach können sie die gewünschte Mission auswählen.)
Der Abschnitt Grundkenntnisse in diesem Booklet weist Sie in die Handhabung Ihres HAWC ein und erklärt Ihnen die Spielregeln, die im G-NOME-Universum gelten. Der Abschnitt Multiplayer Games beschreibt die verschiedenen Optionen im Multiplayer-Modus. Hier erfahren sie zum Beispiel, wie ein Multiplayer-Spiel gestartet wird oder wie Sie Spielspezie und Fahrzeug auswählen.

Spieloptionen

Eventuell möchten Sie die Spieloptionen einstellen, bevor Sie mit einer Mission beginnen. Klicken Sie auf die Schaltfl“che „Optionen“ am Hauptbildschirm, um am linken Balken die unterschiedliche Optionen anzuzeigen.

Interface

Klicken Sie auf Interface, um die Interface-Optionen zu verändern. Das Programm enth“lt Dateien mit unterschiedliche Voreinstellungen für Keyboard und Tastaturbelegung in Anlehnung an andere Spiel wie MechWarrior 2 und Earth Siege 2. Sie können diese Dateien ändern oder eine eigene Datei erstellen.

So laden sie vorkonfigurierte Einstellungsdateien

Klicken sie auf „Optionen“ und danach auf „Interface“. Klicken sie im Listenfels „Konfiguration laden“, um die Datei zu laden. Die Spielfunktionen und die entsprechenden Zuweisungen erscheinen. Klicken Sie auf die Schaltfl“che „Laden“, um die geladenen Dateien (oder die angezeigte Einstellung) zu benutzen.Hinweis: Sie könne bis zu drei Tasten (incl. Joystick und Maus) derselben Spielfunktion zuweisen. Sie können bis zu vier Dateiänderungen erstellen und speichern.

So ändern Sie eine Einstellungsdatei

Klicken Sie auf die „Optionen“ und danach auf „Interface“. Laden Sie die datei, die sie ändern möchten. Klicken Sie auf die Zuweisungszeile 1 (2 oder 3) für die Spielfunktion, die Sie ändern möchten. Drücken Sie auf Ihrer Tastatur die Taste, die Sie der entsprechenden Funktion zuweisen möchten.

(Es existiert keine Grundeinstellung für die Joystickgeschwindigkeit. Um die Geschwindigkeit zuzuweisen, wählen Sie unter der Option Joystickzuweisung „Geschwindigkeit erhöhen“)

Wenn Sie die Spielfunktion einer Bewegungsart zuweisen möchten (z.B. linke Maustaste oder Joystick nach links), die eine Taste oder einen Joystick oder Mausklick ersetzen soll, wählen Sie diese aus dem Listenfeld „Andere Inputs“ aus.

TIP: MIT DER LÖSCHENTASTE LÖSCHEN SIE EINE ZUWEISUNGSZEILE. MIT DER ABBRUCH-TASTE BLEIBEN DIE EINSTELLUNGSÄNDERUNGEN.

Nach erfolgter Tastaturzuweisung wählen Sie den Namen aus, unter dem Sie die Datei speichern wollen (Schema 1 bis Schema 4). Klicken Sie auf „Sichern“, um die Einstellungen zu speichern.

Sie können den Joystick auch an- und abschalten. Wenn Sie keinen Joystick verwenden müssen, können Sie die Leistung Ihres Systems erhöhen, indem Sie ihn abschalten.

Level

Es gibt 3 verschiedene Schwierigkeitsgrade: Easy, Medium und Hard. Bei höheren Schwierigkeitsgrad steht Ihnen nur begrenzter Munitionsvorrat zur Verfügung, die Anzahl Ihrer Gegner erhöht sich und es ist schwieriger, diese zu eliminieren.

Sound

Sie könne die CD-Musik und die Effekte/Dialog an- und abschalten. In der Grundeinstellung sind beide Optionen aktiviert.

Detailansicht

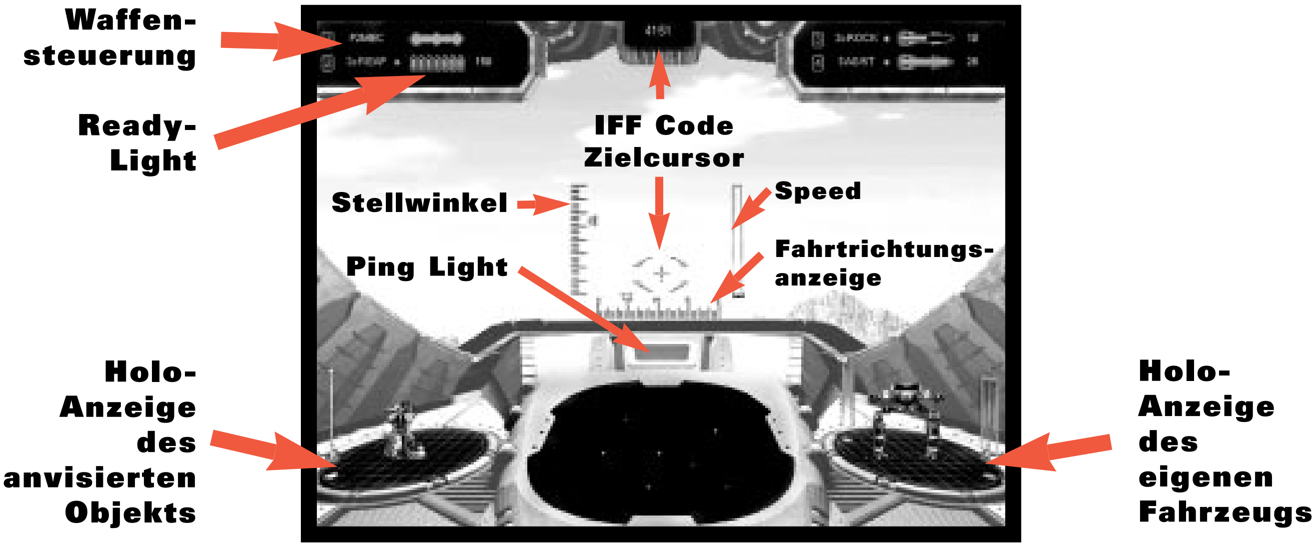
Es gibt drei Stufen für die Detailansicht: Hoch, Mittel und Gering. In der Einstellung „Gering" sind weniger Einzelheiten erkennbar, allerdings erhöht sich die Spielgeschwindigkeit. Die Einstellung „Hoch" gibt Ihnen bestmögliche Ansicht von Gelände und Objekten: wir empfehlen die Einstellung, wenn Sie ein3D-Graphikbeschleunigungskarte besitzen. Die Grundeinstellung in diesem Spiel ist „Mittel".

Grundbegriffe

Wenn Sie in diesem Spiel überleben wollen, müssen Sie sich erst mit den grundlegenden Kenntnissen Ihres HAWC-Fahrzeugs und des G-NOME-Universums vertraut machen. Wenn Sie dich allein in feindlichem Territorium befinden, ist die richtige Handhabung Ihres HAWC absolut lebensnotwendig. Ihr HAWC besteht nicht nur aus der Anzeige im Fahrzeuginneren und dem Cockpit; manche HAWCs sind auch in der Lage, Passagiere aufzunehmen. Das bedeutet, daß Sie in anderen HAWC als „Fahrgast" mitreisen können.

HUD-Anzeige (Heads up Display)

Wenn Sie sich mit der Anzeige vertraut machen, wird das HAWC-Cockpit bald Ihr zweites Wohnzimmer sein.



Waffensteuerung

Die verfügbaren Waffensystem werden oben auf dem HUD angezeigt. Jeder HAWC kann über bis zu vier Waffentypen verfügen. Der Balken, der neben der entsprechenden Waffe erscheint, zeigt den Waffenstatus an. Die Waffe ist feuerbereit, wenn der Balken Grün angezeigt wird. Handelt es sich bei der Waffe um eine Energiewaffe, wird der Balken größer, wenn sich die Waffe auflädt; Rot bedeutet niedriges Energieniveau, Gelb steht für mittleres Energieniveau und Grün für volle Energie. Bei nachladbaren Waffen wir die Anzahl der Kampfrunden angezeigt. Das „Ready-Light", das neben dem Waffenstatus aufleuchtet, zeigt an, ob die Waffe feuerbereit ist. Leuchtet dies Licht grün, so befindet sich ein ausgewähltes Zielobjekt in Reichweite der entsprechenden Waffe. Ist dies nicht der Fall, leuchtet das Licht rot.
Mit der Tastatur oder dem Joystick feuern Sie eine Waffe ab. Auf der Tastatur verwenden Sie hierfür die Tasten 1 bis 4, mit dem Joystick die Feuerknöpfe 1 bis 4. Ihre Waffen werden auf dem Schirm der Reihe nach von oben nach unten und von links nach rechts angezeigt; Waffe 1 befindet sich links oben, Waffe 2 links unten, Waffe 3 befindet sich rechts oben und Waffe 4 rechts unten.

Stellwinkel

Der Stellwinkel zeigt Ihnen an, auf welchen Ziel Ihre Waffen gerichtet sind und läßt sich unabhängig von der Fahrzeugbewegung justieren. Mit der Pfeiltaste nach unten heben Sie Ihre Waffen, mit der Pfeiltaste nach oben werden die Waffen abgesenkt. Mit der Leertaste kehren sie zur Ausgangspositionen zurück.

TIP: WENN SIE EINEN HAWC ZERSTÖREN; SOLLTEN SIE IN DIE FLAMMEN FEUERN: SPRINGT DER PILOT AUS DEM ZERSTÖRTEN HAWC;LANDET ER UNGLÜCKLICHER-WEISE IN DEN FLAMMEN SEINESFAHRZEUGES: SIE SOLLTEN IN DER LAGE SEIN DEN PILOTEN ZU ELIMINIEREN; BEVOR ER SEINE GASHR-HANDWAFFE BENUTZEN KANN.

Fahrtrichtungsanzeige

Die waagerechten Markierungen in der Mitte Ihrer Frontscheibe zeigen die Fahrtrichtung an. Das grüne Dreieck bestimmt die Richtung, in die der HAWC bewegt, das gelbe Dreieck zeigt die Richtung an, auf die der Torso des Fahrzeuges zeigt. (Das gelbe Dreieck erscheint über dem grünen, wenn der Torso des HAWC nicht gedreht wurde, d.h. Blick- und Fahrtrichtung sind in diesem Fall deckungs-gleich.)

Waypoints und Waypoint-Cursor

In einigen Missionen sind vorbestimmte Waypoints von Bedeutung. Waypoints sind Navigationshilfen, die Sie zum Ziel der Mission führen sollen. Sie sind durch-numeriert, um die anzeige übersichtlich zu gestalten; auf dem Radar erscheinen sie als parallel Linien. Wenn sie einen Waypoint erreichen, wechselt der Waypoint-Cursor automatisch zum nächsten Waypoint. Wenn sie auf Ihrer Tastatur die S-Taste drücken, werden die einzelnen Waypoints nacheinander angezeigt. Wenn der Autopilot aktiviert und ein bestimmter Waypoint ausgewählt wurde, bewegt sich der HAWC automatisch auf diesem Waypoint zu. Konzentrieren Sie sich nicht zu sehr auf die Waypoints, die Gefahr lauert immer dort, wo man sie am wenig-sten vermutet.

Zielanzeige und Zielobjekt-Cursor

Die Zielanzeige erscheint nur dann, wenn Sie ein Zielobjekt ausgewählt haben. Wenn das gewählte Zielobjekt auf dem Schirm erscheint, taucht ein gelbes Fadenkreuz auf und folgt der Bewegung des Zielobjekts. Wenn das Zielobjekt vom Schirm verschwindet, zeigt ein gelber, nach rechts oder links weisender Pfeil die

Marschrichtung des Zielobjekts an. Der Zielcursor befindet sich im Zentrum des HUD, und zeigt an, welche Objekte sich in Ihrem Blickfeld befinden. Wenn Sie direkte Sicht auf das Zielobjekt haben, wird der Zielcursor gelb. Wenn Sie das Zielobjekt in Visier haben, wird der Cursor rot und zeigt den Abstand zum Zielobjekt an.

Tasten	***Aktion***
Q	HAWC Gebäude oder Kämpfer, der vor Ihnen steht ins Visier nehmen
E	nächstgelegenen Feind ins Visier nehmen
W	Auto-Tracking des Zielobjekts an/aus
Tab	nächsten HAWC, Gebäude oder Kämpfer ins Visier nehmen
Umsch.+Tab	vorherigen HAWC, Gebäude oder Kämpfer ins Visier nehmen
Strg+Tab	Ziel deselektieren

Geschwindigkeitsanzeige

Die Geschwindigkeit wird durch den vertikalen Balken, der sich rechts neben der Fahrtrichtungsanzeige befindet, angezeigt. Die schwarze Linie auf der Anzeige zeigt die gewünschte Geschwindigkeit an; Ihre momentane Geschwindigkeit wird durch den gelben Balken angezeigt. Mit dem Pluszeichen(+) auf Ihrer Zifferntastatur erhöhen Sie die Geschwindigkeit, mit dem Minuszeichen (-) auf Ihrer Zifferntastatur verringern Sie die Geschwindigkeit. Drücken Sie STRG+EINGABETASTE, um auf volle Geschwindigkeit zu gehen. Wenn Sie Ihren HAWC anhalten wollen, drücken Sie Enter auf der Zifferntastatur, um die Geschwindigkeit auf Null zu setzen. Solange Sie Ihren Fahrtgeschwindigkeit nicht ändern, bewegen Sie sich mit der eingestellten Geschwindigkeit fort. Wenn Sie sich rückwärts bewegen wollen, drücken Sie die Minustaste solange, bis Sie zum Stehen kommen. Wenn Sie nun weiterhin auf die Minustaste drücken, bewegen sie sich nach hinten. Die Geschwindigkeitsanzeige erscheint nun rot. Die meisten HAWCs erreichen im Rückwärtsgang nicht dieselbe Geschwindigkeit wie im Vorwärtsgang.

Torsodrehung

Bei vielen HAWCs besteht die Möglichkeit, den Torso des Fahrzeuges zu drehen, allerdings ist der Drehwinkel nicht bei allen HAWCs identisch. Ein großer Vorteil der Torsodrehung besteht darin, daß Fahrtrichtung und Schußrichtung nicht übereinstimmen müssen. Wenn Sie schon den Rückzug antreten müssen, können Sie zumindest ein paar Schüsse zum Abschied abfeuern. Drücken Sie die Kommataste (,), um sich nach links und die Punkttaste (.), um sich nach rechts zu drehen.

Das Cockpit

Im Cockpit Ihres HAWCs befinden sich die holographische Anzeige, der Radarschirm, das Ping Light und der IFF-Code (Freund-Feinderkennung).

Holo-Anzeige

Ihr HAWC verfügt über 2 holo-Schirme. Die Holo-Anzeige, die den Status Ihres Fahrzeuges anzeigt, befindet sich auf der rechten Seite des Cockpits; die Holo-Anzeige, die den Status des Zielobjekts anzeigt, befindet sich links im Cockpit. Die Holo-Anzeige gibt Auskunft über den Fahrzeugtyp, indem sie sich befinden, Ihre Energiereserven verringern sich während der Fahrt, bei einen feindlichen Treffer, oder auch, wenn sie ihren Waffen abfeuern. Wann Sie Ihre Waffen abfeuern können, hängt von Ihrem Energielevel ab. Die Stärke Ihrer Schutzschilde ersehen Sie an dem großem Balken an der Außenseite der Holo-Anzeige. Ein grüner Balken steht für ein hohes (verfügbares) Energielevel. Ist der Balken rot, bedeutet dies ernsthafte Probleme mit den Schutzschilden. Rot heißt Rückzug. Die Holo-Anzeige des Feindobjekts gibt Auskunft über den Schaden, den Sie angerichtet haben. Der Balken zeigt den Schildstatus des Feindes an. Grün bedeutet volle Schildstärke; wenn Sie das Zielobjekt mehrmals treffen, verändert der Balken seine Farbe und wird gelb. Die Schadensanzeige leuchtet rot, wenn der HAWC am verwundbarsten ist. Feuer frei. Beide Holo-Anzeigen geben Auskunft über defekte Fahrzeugteile. Treffer am HAWC werden dadurch angezeigt, daß sich die Farbe der Anzeige ändert. Grün bedeutet geringen Trefferschaden, gelb steht für mittleren Trefferschaden und wenn die Anzeige rot wird, ja dann. Kamerad, wird demnächst der Schleudersitz aktiviert.

Radar

Der Radar zeigt die Position aller HAWCs und anderer Fahrzeuge an , die sich in Reichweite befinden. HAWCs der eigenen Streitkräfte werden grün, feindliche Fahrzeuge rot und führerlose Fahrzeige blau angezeigt. Der anvisierte HAWC erschient gelb. Soldaten erscheinen als Punkte auf dem Radarschirm, w“hrend Ihre Waffen geladen werden. Es gibt zwei Radar-Optionen: „Zoom in“ (Detailansicht und „Zoom out“ (grobe Ansicht), mit der X-taste aktivieren sie die grobe Radaransicht, mit der Z-Taste können sie gewünschte Objekte näher heranholen. Die kleinen Kreuze am Radarschirm helfen Ihnen, die Entfernung von Zielobjekten zu bestimmen. Ist Option „Zoom in“ aktiviert, rücken die Markierungen weiter auseinander, im „Zoom out“ Modus entfernen sie sich weiter voneinander.

+ HAWC
• Soldier
X Towers Gebäude
= Waypoints

Ping Light

Das Ping Light leuchtet rot auf, sobald der Gegner Ihren HAWC im Visier hat. Entweder geben Sie jetzt Gas oder Sie machen Ihr Testament.

Funkverkehr

Es stehen zwei Kommunikationsarten zur Verfügung: begrenzter und erweitertet Funkverkehr. Wenn die Mitgleder Ihres Einsatzteams ins Sichtweite sind, bedienen Sie sich des begrenzten Funkverkehrs. Erweiterte Funkverkehr ist möglich, wenn eine LATLON-Sendeanlage eigener oder verbündeter Truppen vorhanden ist.
Um sich mit Teamkollegen verständigen zu können, müssen Sie den entsprechenden IFF-Code (Freund-Feinderkennung) einstellen. In manchen HAWC-Fahrzeugen ist der IFF-Code Teil der HUD-Anzeige und erschient über dem Radarschirm im Cockpit. Jede Truppeneinheit sendet mit einem anderen Code, doch handelt es sich jedesmal um eine 4-stellige Ziffernkombination.

TIP: AUF FEINDLICHEM TERRITORIUM SIND SIE DEM GEGNER UNTERLEGEN: DA ER ÜBER DIE MÖGLICHKEIT DER LANGSTRECKENKOMMUNIKATION VERFÜGT: MACHEN SIE DIESEN VORTEIL ZUNICHTE; INDEM SIE DIE LATLON-SENDEANLAGE DES FEINDES LOKALISIEREN UND ELIMINIEREN.

Durch Verwendung der U,I,O und P-Tasten können Sie den IFF-Code jedes HAWCs oder Gebäudes, das Sie gerade besetzen, verändern. Mit diesen Tasten können Sie zwischen den einzelnen Bestandteilen des Codes durchwählen. Wenn Sie ein feindliches Gebäude betreten (Tower ausgenommen), können Sie dem dazugehörigen IFF-Code erkennen. Indem Sie die Y-Taste drücken, kodieren Sie das Gebäude auf Ihre eigene Kennung um. Ein neutrales Gebäude, das Sie betreten, gleicht seinen IFF-Code automatisch dem Ihren an, es verliert also seine Neutralität.

Im Single-Player Modus können Sie bestimmen, an wen Sie eine Nachricht absenden wollen. Drücken Sie F1, um die Nachricht an alle am Einsatz beteiligten Kräfte abzuschicken; mit der F2-Taste senden Sie eine Nachricht an Wes und mit der F3-Taste an Thane. Mit F4 erreichen Sie Sheridan oder Wilkins.

Hier eine Liste der möglichen Nachrichten: Aktion auf Sender bzw. Zielobjekt, falls vorhanden, ausführen

F1 wechsle zu meinen IFF oder greife Zielobjekt an
F2 verteidige mich oder Zielobjekt
F3 rücke zu mir vor oder Zielobjekt
F4 Besetzen Sie mich oder Zielobjekt
F5 Folge mir oder Zielobjekt
F6 Abspringen
F7 Derzeitige Aufgabe abbrechen
F8 In free-fire Mode gehen
F9 Signal senden
F10 Selbstzerstörung oder sabotierte Zielobjekt

HINWEIS: WENN SIE DIE NACHRICHT „BESETZEN SIE MICH“ AN IHRE BEGLEITER ANSCHICKEN UND DER ENTSPRECHENDE HAWC KEINE PASSAGIERE AUFNEHMEN KANN, WIRD IHR BEFEHL IGNORIERT.

Wenn Sie im Netzwerk spielen und die Taste F1 drücken, können Sie eine beliebige Nachricht an alle Spieler abschicken. Wollen Sie nur denjenigen Spielern, die Ihren IFF-Code kennen eine Nachricht schicken, dann drücken Sie die Taste F2 und geben danach Ihre Nachricht durch.

Kisten

Bei allen Missionen, die im Netzwerk stattfinden, sind als Überlebenshilfe Kisten verteilt, die Lebensenergie oder Munition enthalten können. Außerdem können Sie auch auf sogenannte Mystery-Kisten stoßen.

Lebensenergie

Der Inhalt dieser Kisten lädt Ihren Schutzanzug auf; dies gilt nicht für Energiewaffen

Munition

Der Inhalt dieser Kisten versorgt Sie mit Munitions-nachschub, dies gilt nicht für Energiewaffen

Mystery

Die Mystery-Kisten können unterschiedlichen Inhalts sein. Nur wenn sie die Kisten einsammeln, werden Sie herausfinden, was sich in ihnen verbirgt. Es könnte sich um eine neue Waffe handeln, aber auch um ein getarnten Sprengsatz oder eine Tarnvorrichtung, die Sie für feindlichen Radar unsichtbar macht. Man weiß nie, was sich in einer Mystery-Kiste befindet. Sie lassen sich also auf ein gefährliches Spiel ein. Rennen Sie um Ihr Leben, wenn es ein Fehlgriff war.

TIP: DER SPIELER KANN AUCH GEB“UDE BETRETEN: SIE SOLLTEN AUF DIESE MÖGLICHKEIT ZURÜCKGREIFEN; WENN SIE ZUSÄTZLICHE WAFFEN BENÖTIGEN: SELBSTZERSTÖRUNG AKTIVIEREN; FEINDLCIHE CODES STEHLEN ODER ZUGBRÜCKEN DEAKTIVIEREN WOLLEN:

Passagiere

Panzer, Luftkissenfahrzeuge und schwere Kreuzer könne Passagiere aufnehmen. Gehört der Pilot eines Fahrzeugs zur selben Spezies (Team) wie Sie, können Sie im Frachtraum des HAWC „per Anhalter“ mitfahren. Sie sind nun zwar in der Lage zu erkennen, wohin sich der HAWC bewegt, haben aber keinen Einfluß auf die Steuerung des Fahrzeuges. Drücken sie die Zurück-Taste, um abzuspringen. Wenn Sie ein Fahrzeug steuern und Ihre Passagiere ausklinken wollen, drücken Sie STRG.+Zurück.

Automatischer Absprung

Wenn ein Fahrzeug oder Gebäude zerstört wird, wird für die gesamte Belegschaft, incl. Der Passagiere der automatische Absprung aktiviert. Bendianische Fahrzeuge und Gebäude (Wachtürme ausgenommen) verfügen nicht über diese Möglichkeit.

Einsatzbesprechung

Bevor Sie sich in die klauen des Todes vorwagen, werden Sie über Ihren Einsatz-befehl informiert. Während der Einsatzbesprechung sehen Sie auch eine Karte des Einsatzgebietes, auf der Geländeformationen und Waypoints dargestellt sind. Berge sind als Erhebung dargestellt (je ‚höher ein auf der Karte verzeichneter Punkt liegt, desto heller ist seine Farbe). Flüsse sind blau eingezeichnet (sofern es sich nicht um Lavaströme handelt) und Brücken erscheinen sofern sie vorhanden sind, als Kreuze in Flußgebieten. Waypoints sind durchnumeriert und die in der Einsatzbesprechung erwähnten Gebiete sind auf der Karten besonders markiert. Ein X auf der Karte markiert des Ausgangsort Ihrer Mission und gibt Ihnen anson-

sten Auskunft über Ihren momentanen Standort Die wichtigsten Einsatzziele sind als Bullet Points eingezeichnet. Wenn Sie Ihre Einsatzziele erreicht haben, werden sie nach und nach auf der entsprechenden Liste abgehakt. Für den erfolgreichen Abschluß einer Mission müssen die Haupteinsatzziele erreicht werden.

TIP: WENN SIE SICH WÄHREND EINER MISSION ÜBER IHREN STANDORT INFORMIEREN MÖCHTEN; DRÜCKEN SIE DIE 8 TASTE. DIE EINSATZKARTE ERSCHEINT.

Punktestand

Im Single Player Modus können Sie keine Punkte sammeln. Ihre Mission war erfolgreich, wenn sie Einsatzziele erreicht wurden. Im Multiplayer Modus richtet sich der Punktestand danach, wieviel Gegner ausgeschaltet und wieviel Schaden an gegnerischen Material angerichtet wurde.
Am Ende eines Multiplayer-Spiels erschient ein Bildschirm, der den Punktestand anzeigt. Der Gwinner steht oben auf der Liste, die anderem Spieler folgen entsprechend ihrem Punktstand auf den weiteren Plätzen. An erster Stelle werden die ausgeschalteten Soldaten und Fahrzeuge des Gegners aufgelistet, dann folgen die erlittenen und erzielten Schadenspunkte. Das Ausmaß der angerichten Zerstörung wird durch unterschiedliche Farben angezeigt: grün, gelb oder rot. Grün steht für die größtmögliche Punktzahl, gelb für durchschnittliche Trefferquoten und rot für extrem schlechte Ausbeute (im entsprechenden Spiel). Der Gwinner in einem Multiplayer Spiel auf Leben und Tod ist derjenige Spieler, der die meisten seiner Gegner eliminiert.(allerdings ist ein Topergebnis in einer andern Kategorie auch nicht zu verachten.) wenn sich im Multiplayer Modus mehrere Spieler zu einem Team zusammenfinden, so gewinnt das Team, das die meisten Spieler eliminiert hat.

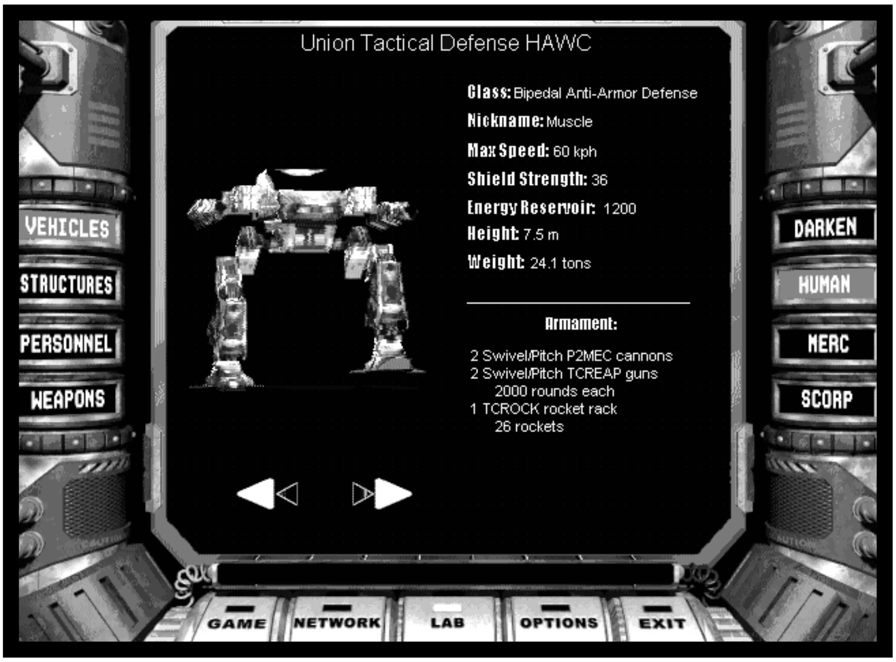
Spiele Speichern und Laden

Sie können eine Single-Player Mission speichern, nach dem Sie sie beendet haben. Klicken Sie hierzu auf dem Hauptbildschirm des Menüs auf „Speichern“. Der Bildschirm „Wählen Sie ein Feld zum Sichern aus“ erscheint. Klicken sie auf eine Leerzeile und geben Sie einen Namen für das Spiel ein. Drücken Sie dann die Eingabetaste. Sie können bereits gespeichert Spiele überschreiben, indem Sie auf die entsprechende Zeile klicken und einen neuen Namen eingeben. Es stehen Ihnen 2 Zielen zur Verfügung. Wenn aale Zeilen belegt sind, klicken S ie auf ein Spiel, das Sie zu einem früheren Zeitpunkt gespeichert haben. Klicken Sie auf „Sichern“, wenn Sie bereit sind, das Spiel zu speichern oder auf „Abbrechen“, wenn sie den Bildschirm verlassen wollen, ohne zu speichern.

Wenn sie ein Spiel laden möchten, wechseln Sie zum Hauptmenü und klicken dann auf „Laden“. Der Bildschirm „Mission auswählen und laden“ erscheint du zeigt Ihnen die bereits gespeicherten Spiele. Klicken Sie auf den Namen des Spiels, das Sie laden Möchten und danach auf „Laden“.

G-NOME Daten

Im G-NOME Daten erhalten Sie eine Übersicht über Fahrzeuge die den unterschiedlichen Spezies in diesem Spiel zur Verfügung stehen. Auf dem linken Balken erscheinen folgende Optionen: Fahrzeuge, Gebäude, Personal und Waffen. Im linken Balken können sie die Spezies auswählen , der Sie sich anschließen möchten. Klicken Sie auf die gewünschte Spezies und die gewünschten Sonderinformationen.



Bemerkungen zu den Spezies

Diese Referenzsektion beinhaltet Bilddarstellungen und Beschreibungen des Personals, der Fahrzeuge, Gebäude und Waffengattungen, die den einzelnen Spezies zur Verfügung stehen. Die Informationen in dieser Sektion können Laben und Tod entscheiden. Gib gut acht, mein Freund.

DIE UNION

Heimatplanet: Erde

Dank Ihrer technischen Fähigkeiten ist es den Union gelungen, in mehreren Systemen des Reyman-Spiralnebels den Grundstein zu einer Vorherrschaft in diesem Gebiet zu legen. Der gefürchtet Geheimdienst, die UIA (Union Intelligence Agency), eine Sondereinsatztruppe innerhalb der Armee, verfügt mittlerweile über ein ansehnliches Waffenarsenal. Herzstück der Truppe ist die taktische Abwehr HAWC, ein vielseitig verwendbares Fahrzeug mit tödlichen Waffen, das von seinen Piloten den Spitznamen „Rampage“ bekam. Viele Spezies, insbesondere die Scorp, hegen tiefen Groll gegen die Union, der darin begründet liegt, daß die Ankunft der Union im Reyman-Spiralnebel vor zwei Jahrzehnten zu heftigen Konflikten mit anderen Bewohnern des Systems führte.

DIE SCORP

Heimatplanet: Entarea

Den Spitznamen Scorp erhielten die Entareaner von der Union, gegen die sie im ersten Vertilischen Krieg kämpften. Die Speerspitze des entereanischen Feldzuges bildeten die riesigen entereanischen HAWC Kreuzer, die die Union an die Scorpione ihres Heimatplaneten erinnerten. Die Scorp sind die unbarmherzigste Spezies im Spiralnebel und neben den Union die aggressivsten Kolonisten. Das Waffenarsenal der Scorp ist relativ umfangreich und auf größere Reichweite besonders wirkungsvoll. Der zweibeinige Abwehr-HAWC ist allerdings auch im Nahkampf sehr effektiv.

DIE DARKEN

Heimatplanet: Sstahh

Sie Sstahhli, oder Darken, sind eine kleinwüchsige, kräftige Spezies, die normalerweise nicht zu Aggressionen neigt. Eine lange Zeitspanne, in der sich die Darken zu „offensiver Neutralität“ bekannten, endete damit, daß aggressive Völker wie Union oder Scorp die Darkanischen Landesgrenzen belagerten. Das darkanische Waffenarsenal ist kleiner als das der anderen Spezies. Normalerweise treten sie nur mit zwei unterschiedlichen zweibeinigen Kampffahrzeugen zur Schlacht an, z.B. mit einem APC und einem primitiven Luftlandeabwehr-Fahrzeug, dafür sind ihre Fahrzeuge mit schweren Waffen bestückt und im Gefecht auf engem Raum extrem effektiv. Nicht von ungefähr stammt die Redensart, die auf einen bis an die Zähne bewaffneten Krieger angewandt wird: „Er ist so harmlos wie ein Sstahhli“.

DIE BENDIANER

Heimatplanet Bendia

Die Bendianer werden oft nur als die „Söldner“ bezeichnet. Der Spitzname leitet sich aus der Betätigung ab, der sie seit vielen Jahrzehnten nachgehen. Dank ihres strategischen Geschicks und wagemutigen Kampfeinsatzes ist es den Bendianern gelungen, sich als eine der vier großem Spezies im Reyman-Spiralnebel zu etablieren. Sie verfügen über das größte Waffenarsenal aller Spezies und kontrollieren sämtliche Schwarzmarktgeschäfte in diesem Teil der Galaxis, wodurch sich auch die eigenwillige Zusammenstellung der Waffensystem ihrer Fahrzeuge erklärt. Die Ausrüstung eines typischen Söldner-Kreuzers sieht etwa so aus: 2 MEC Laser von einem HAWC der Union, ein paar darkanische DASYs und 2 UNKPA Raketen, die aus einem Überfall auf einen Außenposten der Scorp stammen.